Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy 6 Szkoły Podstawowej

opracowane na podstawie podręcznika ''LUBIĘ TO'' wydawnictwa NOWA ERA

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tematyka  Zajęć | Wymagania na oceny | | | | |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| ============  Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego | Uczeń na ocenę celującą potrafi stosować znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  .========== | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny):  ============   * używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel, * stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel, * tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel, * stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np.   Średnia, Iloczyn,   * formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel, | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na niższe oceny):  ==============   * nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor * formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel, * zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel, * sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel, * stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel, * tworzy niepełny arkusz programu Excel do   obliczenia | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań na ocenę 2):  ============   * przełącza się między arkuszami programu Excel, * zna zasadę adresowania komórki w programie Excel, * formatuje nagłówek tabeli w programie Excel, * sortuje tabelę w programie Excel, * rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel, * dobiera w programie Excel odpowiedni   wykres dla | Uczeń:  ============   * uruchamia program Excel * zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie, * zna pojęcie formuły i funkcji * z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel, * z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel, |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| =============  Z kotem za pan brat.  Programujemy w SCRATCHU | ========== | =============   * tworzy w programie SCRATCH   szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,   * tworzy w programie SCRATCH scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo), * tworzy w programie SCRATCH prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy, * wykorzystuje w programie SCRATCH   „znikanie”   * w programie SCRATCH   tworzy program przedstawiający wyjście postaci z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),   * w programie SCRATCH potrafi zaprogramować   zdarzenie | budżetu domowego,   * formatuje wykres wstawiony w programie Excel,   ==============   * tworzy własne przedmioty w programie SCRATCH, * tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie SCRATCH, * rysuje scenę w programie SCRATCH, , * wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu SCRATCH, * edytuje linie kodu zapisane w programie SCRATCH, * na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie SCRATCH za   pomocą klawiatury,   * rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie SCRATCH, | określonych danych,  ============   * wstawia w programie SCRATCH   przedmioty co najmniej z trzech kategorii,   * tworzy prostą scenę w programie SCRATCH, * zapisuje scenę w programie SCRATCH, * tworzy w programie SCRATCH   prosty program z zastosowanie m rozkazów (idź, skręć, liczba powtórzeń),   * korzysta z pomocy w programie SCRATCH, * wstawia scenę do programu w aplikacji SCRATCH, * analizuje kod programu z podręcznika, | =============   * uruchamia program SCRATCH, * wstawia w programie SCRATCH   przedmiot z banku przedmiotów,   * tworzy prostą sceną w programie SCRATCH, * uruchamia Tryb: prezentacji w programie SCRATCH , * zna i stosuje podstawowe polecenia w programie SCRATCH: idź,   skręć itp,   * zna i stosuje w programie SCRATCH   polecenia: wstaw scenę, tempo,  -przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku, |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ============  Bieganie po ekranie.  Poznajemy program PIVOT ANIMATOR.  =============  Malowanie na warstwach.  Poznajemy program GIMP. | ==========  ========== | spotkania duszka z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),   * sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe,   =============   * w programie PIVOT ANIMATOR   wycina niepotrzebne fragmenty animacji i eksportuje zmontowany materiał,   * w programie PIVOT ANIMATOR   synchronizuje zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,  =============   * korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP, * zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP, * w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia, * w programie GIMP używa   filtrów: Światło i | ==============   * zaznacza fragmenty animacji w programie PIVOT ANIMATOR, * w programie PIVOT ANIMATOR   montuje materiały na dwóch tłach i dzieli materiał na części,  ==============   * korzysta z różnych narzędzi, * w programie GIMP rysuje na różnych warstwach, * zmienia kolejność warstw w programie GIMP, * zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP, * zmienia parametry wpisanego tekstu   na obrazie | ============   * zna podstawowe narzędzia PIVOT ANIMATOR, * tworzy animacje za pomocą PIVOT ANIMATOR i   zapisuje w formie pliku,  przeprowadza prosty montaż tła zewn, z animacją,  ============   * rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP, * tworzy nową warstwę w programie GIMP, * zna niektóre narzędzia programu GIMP, * korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie   GIMP, | =============   * uruchamia program PIVOT ANIMATOR, * z pomocą nauczyciela importuje materiał z galerii, * potrafi odtworzyć prezentacje w programie PIVOT ANIMATOR,   =============   * z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP, * wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP, * otwiera zdjęcie w programie GIMP, |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | cień oraz Rzucanie cienia   * twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP, * stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję. | utworzonym w programie GIMP,   * wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP, * używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP, * kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP. | * rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP, * używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP, * reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP, * zaznacza obiekt w programie GIMP |  |